

Engelsk 2

Lær mere engelsk på begynderniveau

Pixeline goes to London

Installation af spillet

Windows PC

1) Læg CD-ROM´en i CD-ROM-drevet.

2) Dobbeltklik på "Denne Computer" ikonet, og dobbeltklik på CD-ROM enheden, hvorpå der står "PixelineLONDON".

3) Dobbeltklik på "Installer Pixeline.exe", og følg anvisningen på skærmen.

4) Når installationen er gennemført, klik på "Start"-knappen i Windows menuen, vælg "Programmer", og vælg "Pixeline" programgruppen. Klik på "Pixeline goes to London" for at starte spillet.

5) Vær opmærksom på, at CD-ROM´en altid skal være i CD-ROM drevet, når du spiller.

MACINTOSH

1) Læg CD-ROM´en i CD-ROM-drevet.

2) Træk hele mappen "Pixeline goes to London" over på din harddisk.

3) Klik på "Pixeline goes to London" ikonet

4) Vær opmærksom på, at CD-ROM´en altid skal være i CD-ROM drevet, når du spiller.

Ændring af skærmstørrelse

Pixeline spillet ses bedst med en skærmstørrelse på 800x600 pixels, og der er på PC en mulighed for at skifte til dette, inden spillet starter op.
Det er dog ikke nødvendigt at skifte for at kunne spille.

Spil spillet

Pixeline er taget hele vejen fra Solø til London for at hjælpe Inspector Scotty med at fange de 3 tyve: Mr. Blue Potato, Mr. Red Potato og Mr. Yellow Potato, som er sluppet løs fra fængslet. De gør grin med hele politistyrken ved at stjæle alle mulige og umulige ting.
For at fange Mr. Potatoerne skal du samle fem spor, som de efterlader i form af kartoffeltryk på de fem gerningssteder.
De fem spor kan samles i tre farver, som svarer til 3 forskellige sværhedsgrader.
I menuen, som er Scotland Yard, ses Pixeline, Inspector Scotty og betjenten Bobby. På opslagstavlen kan du se de steder, Mr. Potato har været på spil.
For at spille et af spillene, skal du klikke på det pågældende sted på kortet.
Hver gang et spil er gennemført, vender du tilbage til Scotland Yard-menuen, og det spor, som du er blevet tildelt i spillet, kan ses under opslagstavlen.
Når du har samlet fem spor (kartoffeltryk) i den samme farve, kan du være heldig at fange Mr. Potato. Hvis du lytter godt efter, når han ringer, kan du høre på hvilket af de fem steder, han befinder sig.
Hvis du ikke fanger Mr. Potato første gang, mister du et af dine spor, som du så må ud og samle igen, inden du igen kan forsøge at fange Mr. Potato.



Niveauvalg

Når du går ind i et spil, skal du foretage et niveauvalg.
Der kan vælges mellem 3 forskellige sværhedsgrader.

Niveau 1: Blå	Det letteste
Niveau 2: Rød	Lidt sværere
Niveau 3: Gul	Det sværeste



Afslut spillet

Du afslutter spillet ved at klikke på ikonet, som befinder sig i højre side af topbarren, når du befinder dig i menuen.
Den samme knap bruges i alle spil til at forlade spillet uden at have løst opgaven og til at vende tilbage til spillet inde fra feedbacksystemet.
Husk at gemme dit spil inden du lukker ned.

Markøren



Markøren er Pixelines hånd.
Når du bevæger hånden ind over et aktivt område, som du kan klikke på, lyser markøren op med en gul ring rundt om.

Forældrekontrol

Når Ctrl og "i" knappen holdes nede på samme tid, dukker en menu op i toppen af skærmen. I denne menu kan du regulere tale, lydeffekter, musik volumen, reaktionstiden og detaljerings-niveauet for Pixeline spillet.
Du kan også indstille spilletid samt se feedback.
Spilletid og feedback er forklaret nærmere herunder.
For at afslutte forældremenuen holder du endnu en gang "CTRL" og "i" knapperne nede samtidigt.

Spilletid

Du skifter mellem de forskellige tidsangivelser ved at sætte flueben ud for tidsrummet. Ønsker du at sætte tiden ned eller at indstille til "ingen forældrekontrol", holdes "CTRL" knappen ned, samtidig med at du klikker med venstre museknap.
Når tiden er gået, og du vender tilbage til menuen, kommer Pixeline frem og fortæller, at hun ikke vil spille mere, hvorefter du automatisk bliver sendt til menuen uden mulighed for at aktivere spillene igen.



Feedback

I feedback systemet kan du følge med i barnets udvikling inden for de enkelte spil.

Det første skærmbillede viser resultaterne af det sidst spillede spil.
Graferne vil altså ændre sig, hver gang spillet spilles.

I venstre side af skærmen ses et lille skærmbillede af alle spillene, som illustrerer, hvilket spil der er tale om.
Til højre for hvert af de små skærmbilleder ses tre % barrer, som repræsenterer hvert niveau inden for spillene.
(Se niveauvalg)

Barrene viser, hvor mange % af opgaverne som er løst rigtigt.

For enden af barren kan du ligeledes aflæse procentværdien af rigtigt løste opgaver.

Hvis spillet endnu ikke er spillet, vil kurven være grå og stå på 0 %.

Ved siden af procentværdien findes en infoknap. Når du klikker på den, kan du læse om, hvilke slags opgaver spillet indeholder.

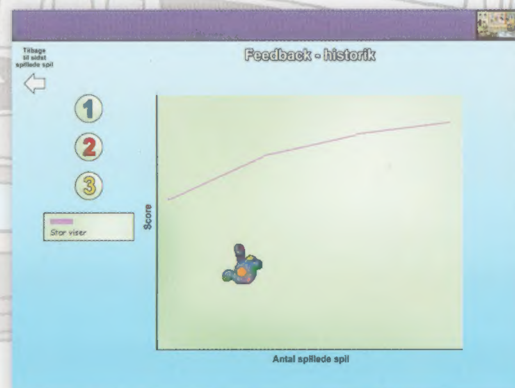


Længst mod venstre på skærmen er endnu en række knapper.
Når du klikker på en af dem, kan du se historikken for det pågældende spil.
Med historik menes barnets udvikling spil for spil inden for hvert niveau.
På billedet nedenfor kan du se et eksempel på dette.
Tallene i cirklerne repræsenterer igen de tre niveauer.
For at se udviklingen inden for et niveau, klikkes på det pågældende tal.

Grafernes vandrette akse fortæller, hvor mange gange spillet er spillet på det niveau, mens den lodrette akse viser det samme som de første grafer - nemlig hvor mange % af opgaverne som er løst rigtigt. (Scoren)

Hvis barnet kun har spillet spillet én gang, vil kurven være vandret, da der i det tilfælde ikke vil være tale om noget forløb endnu.
I eksemplet nedenfor er der spillet 4 spil.

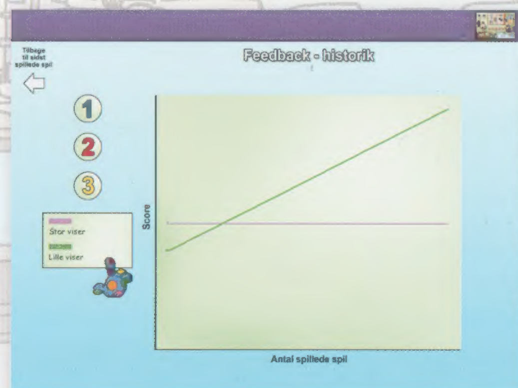
Boksen i venstre side fortæller om opgavens faglige indhold.
I dette eksempel kan man se, at den lilla kurve viser opgaver, som omhandler den store viser. (Se de enkelte spil)



I nogle spil kan du komme ud for flere slags opgaver på det samme niveau.
I eksemplet på denne side er der en opgave i både at stille den store og den lille viser. Der måles i de tilfælde på hver slags opgave for sig.

Du kan vende tilbage til sidst spillede spil ved at klikke på pilen øverst i venstre hjørne eller afslutte feedbacken ved at klikke på ikonet øverst i højre hjørne.

Feedbacken kan nulstilles i forældremenuen under det samme faneblad: Feedback (Nulstil feedback).



Spillene

Big Ben

Mr. Potato har stjålet Big Bens visere. For at få viserne tilbage igen, skal klokken stilles på præcis det tidspunkt, som klokken var, da viserne blev stjålet.

Heldigvis har ravnen fra Tower of London set forbrydelsen, men da han ikke er særlig god til at huske, har han desværre glemt, hvad klokken var på gerningstidspunktet.

Spillet går ud på at stille på betjentviserne: Alene-Bobby (lille viser) og Akrobat-Bobbyerne (store viser) på det tidspunkt, ravnen mener, han har set forbrydelsen.
Du stiller en viser ved at klikke på den med musen, så den følger din bevægelse og klikke på den igen, når du mener, at viseren står rigtigt.
Klik på ravnen for at få tidspunktet at vide igen.

Niveau 1:	Kun 1 viser (den store viser)
Niveau 2:	Begge visere - kvart i - kvart over
Niveau 3.	Begge visere - klokken halv

Spillet er styret med musen.



British Museum

Mr. Potato er brudt ind på British Museum. Og man er sikker på, at han har stjålet noget, man er bare ikke sikker på, hvad det er, for Mr. Potato har taget alle "navneskiltene" af museumsgenstandene for at forvirre mest muligt.

I dette spil skal Pixeline og Bobby hjælpe den meget forvirrede museumsinspektør med at få styr på tavlerne igen.

Du spiller spillet ved at klikke på en af tavlerne, som ligger på på bordet.
Museumsinspektøren læser nu op, hvad det er, du skal finde. Du kan se ordet stavet i en taleboble. Hvis du klikker på museumsinspektøren, læser han ordet op igen.

Niveau 1:	Lette ord
Niveau 2:	Sværere ord
Niveau 3:	Sværeste ord

Spillet er styret med musen.



Tower Bridge

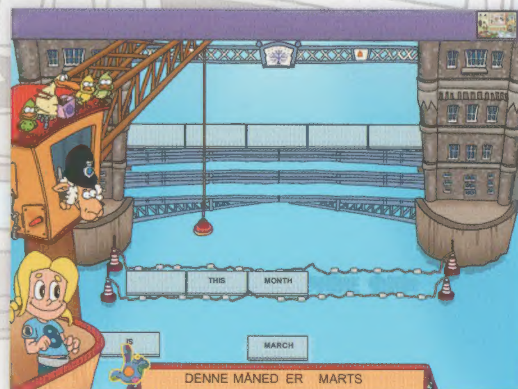
Mr. Potato har stjålet broen over Tower Bridge, så der er ingen biler, der kan komme over.
Desværre er kranføreren gået til frokost, og stakkels Bobby kan ikke hitte hoved og hale i, hvordan han skal få broen lavet igen.

I Themsen flyder det med bjælker med engelske ord eller bogstaver, som skal sættes rigtigt sammen. I bunden af skærmen kan du se den danske sætning, der svarer til den engelske sætning, som du skal samle, eller det danske ord, der svarer til det engelske ord, du skal stave til. Hvis du klikker på Pixeline, læser hun sætningen eller ordet op.

Klik på en bjælke, og placér den på den plads i mellem bøjerne, som du mener, er den rigtige. Når du har placeret alle bjælker, flytter Bobby den samlede bjælke op på broen. Hvis den er samlet forkert, må du bare prøve igen.
Der skal laves 3 sætninger, før broen igen er farbar.

Niveau 1:	Lette sætninger
Niveau 2:	Stave til ord
Niveau 3.	Sværere sætninger

Spillet er styret med musen.



Tower of London

Mr. Potato har været på spil i Tower of London, hvor han har stjålet selveste kronjuvelerne og for at gøre det hele værre, har han også slukket lyset !

Bobby tør ikke selv gå ind i det mørke gangsystem og lede efter kronjuvelerne, men Pixeline har heldigvis en lommelygte, så hun tør godt.

Spillet går ud på styre Pixeline rundt i labyrinten efter Bobbys anvisninger. Hver gang hun kommer til et kryds, fortæller Bobby, hvilket ord du skal styre Pixeline mod. Ordene kan du høre igen ved at klikke på Bobby. Skiltene på gangens bagvæg angiver om det er højre eller venstre, og du skal nu vælge den vej der svarer til de ord, som Bobby siger.

Niveau 1:	Left og right
Niveau 2:	Farver
Niveau 3:	Ord

Spillet er styret med tastaturet.



Trafalgar Square

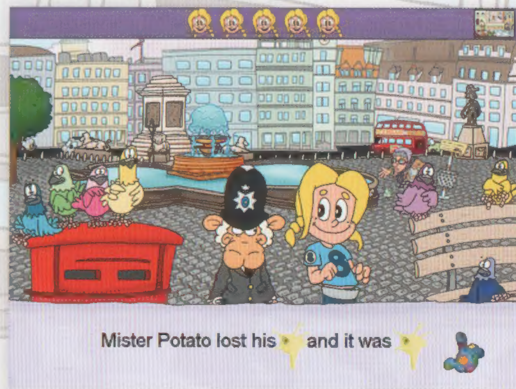
Denne gang har Mr. Potato stjålet Lord Nelsons statue på Trafalgar Square.
Heldigvis har alle duerne set forbrydelsen, men de snakker i munden på hinanden, og Bobby kan ikke finde hoved og hale i deres forklaringer.

Spillet går ud på at finde ud af hvilke duer, som siger de rigtige ord og placere dem det rigtige sted i teksten.
Når du fører musen henover en due, siger den et ord. Klik den rigtige due op i hånden, og placér den i teksten.

Når du klikker på Bobby, læser han hele sætningen op undtagen de ord, som mangler i sætningen.

Niveau 1:	3 duer: farver, navneord, stedord
Niveau 2:	5 duer: farver, navneord, stedord, tillægsord, udsagnsord
Niveau 3:	7 duer: farver, navneord, stedord, tillægsord, udsagnsord

Spillet er styret med musen.



Leg og lær med Pixeline Skolestart

Med Pixelines skolehjælp får dit barn den bedste skolestart med spil, som på en sjov og anderledes måde optræner børns evner inden for udvalgte fag.



MATEMATIK 2
Tag med Pixeline og vennerne ud på det vildeste bilræs, hvor du løser 7 slags matematikopgaver og lærer om en masse spændende matematiske facts.



DANSK 2
Alle alfabetdyrene er sluppet løs i bogstavjunglen. Hjælp Pixeline med at fange dem, mens du lærer om bogstaver, stavning og ordbøjning.

ENGELSK 2
Pixeline er taget til London for at hjælpe med at fange de mystiskemestertyve. Du skal rundt i London og lære klokken, bogstaver, ord og sætninger på engelsk.



TRAFIKSIKKER
Pixeline har udsigt til optagelse i skolepatruljen! Lær om trafikkens regler, tavler og om at færdes mere sikkert i trafikken.





DANSK
Pixeline hjælper Bruce med at samle postflyveren, mens du lærer om fonetik, læsning og stavning.



ENGELSK
Krokodillen Ingolf har en golfbane på Solø. Hjælp Pixeline og Ingolf med at samle det sidste hul, mens du lærer de engelske tal, sætninger og ord at kende.

MATEMATIK
Wolles kaffemaskine er i stykker og det går ikke for uden kaffe, kan Wolle ikke tælle. Du lærer at tælle, om talværdier og at regne, mens I samler kaffemaskinen.



NATURFAG
Unga Bunka indianernes høvding har sovet over sig, så totempælens symboler er spredt for alle vinde. Hjælp med at samle dem sammen igen mens du lærer om naturen.



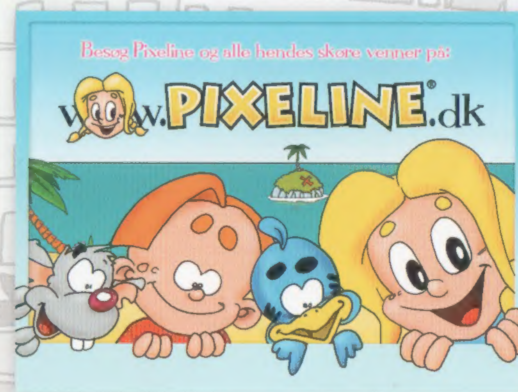
Hotline:

Kontakt hotline på : hotline@kreamedie.dk

Internet:

Kontakt Pixeline på www.pixeline.dk og giv ris og ros til spillet, eller leg med Pixeline og hendes sjove venner på det hyggelige og lærerige børnesite.

Besøg også Pixelines fætter Batta Batta - på: www.battabatta.dk



www.PIXELINE®.dk


HÔTEL